

COOKIE DOO

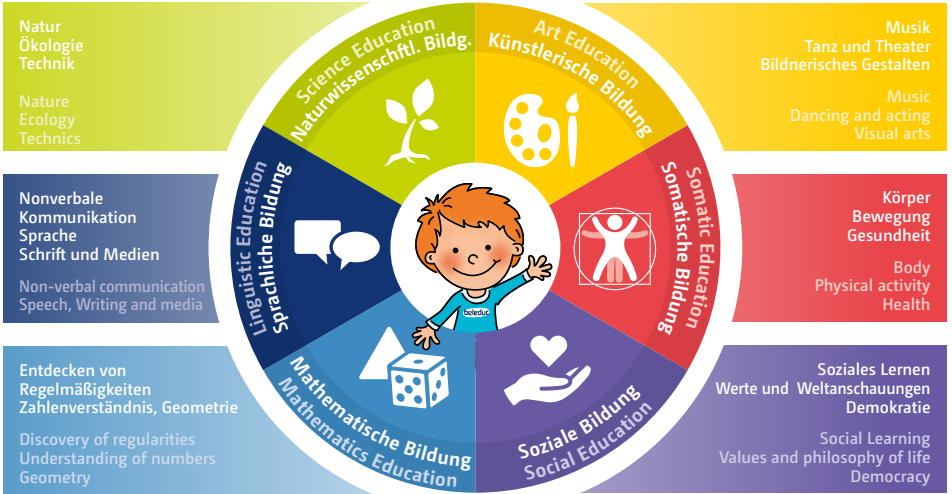
Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Erlernen und Üben des Zählens von 1 bis 10; erstes Addieren und Subtrahieren

Learning and practicing counting from 1 to 10, first additions and subtractions
Apprendre et s'entraîner à compter de 1 à 10, premières additions et soustractions
Aprender a contar del 1 al 10, primeras sumas y restas
Leren en oefenen bij het tellen van 1 tot 10, eerste oefening met optellen en aftrekken
Apprendimento e pratica del conto da 1 a 10, prime addizioni e sottrazioni
数学教育：计数1-10，理解加减法的概念。



Visuelle Unterscheidung von verschiedenen Mustern und Farben der Kekse; Training des visuellen Erinnerungsvermögens

Visual discrimination of the different patterns and colours of the cookies, visual Memo training
Faire visuellement la différence entre les motifs et les couleurs des gâteaux, entraîner la mémoire visuelle
Distinción visual de galletas con diseños y colores diferentes y práctica de la memoria visual
Visueel onderscheid van de verschillende patronen en kleuren van de koekjes, visuele geheugentraining
Discriminazione visiva di diversi pattern e colori sui biscotti, allenamento della memoria visiva
艺术教育：对曲奇的图案和颜色进行辨别，训练视觉记忆力。



Untereinander teilen durch Geben und Nehmen im Spielverlauf; Interaktion und Kommunikation im Ratespiel-Modus

Learning to share in the giving and taking mode, interacting with each other during the guessing mode
Faire visuellement la différence entre les motifs et les couleurs des gâteaux, entraîner la mémoire visuelle
Aprender a compartir en el modo Dar y recibir e interactuar con los demás en el modo Adivinanza
Leren te delen en te geven, interactie met elkaar tijdens het Memo-spel
Imparare a condividere nell'attività di dare e ricevere biscotti, interazione cercando di indovinare dove si nasconde il biscotto
社会教育：学会分享，在猜谜游戏中互动

COOKIE DOO

Zähle die leckeren Kekse!
Count the tasty cookies!



1x

Die Spielmatte besteht aus einer textilen Oberfläche und einem gummierten Boden. Ideal für den Kindergarten: Besonders belastbar, rutschfest, robust und abwaschbar.

The play mat consists of a textile surface and a rubberized bottom. Ideal for kindergarten: Particularly resilient, non-slip, robust and washable by hand.



1x



1x



30x

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Erklär-Video

Explain-Video



[www.beleduc.de/
videos](http://www.beleduc.de/videos)

Autör & Illustration

Author & Illustration

beleduc intern / internal design



22614 COOKIE DOO

Die Geburtstagsfeier geht bald los und die Keksbleche müssen vorbereitet werden!
Wer sammelt als erstes zehn leckere Kekse auf seinem Blech?

Dieses lustige Spiel begeistert Kinder mit farbenfrohen Illustrationen, die spielerisch an das Zählen heranführen. Das Spielziel ist es, das eigene Keksblech zu füllen durch richtiges Erkennen der Zahlenfolge 1 bis 10 sowie erstes Subtrahieren und Addieren.

Verschiedene Spielvarianten z.B. als Memo-Spiel sowie zum Frei- und Rollenspiel sind ebenso möglich.

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, werden alle Kekse auf dem grauen Blech in der Mitte der Spielmatte platziert. Jeder Spieler wählt sein farbiges Keksblech an einer Seite der Spielmatte aus.



Spielverlauf

Wenn er an der Reihe ist, würfelt der Spieler mit dem roten Symbolwürfel. Die nächste Aktion erfolgt gemäß des gewürfelten Symbols.

Roter Würfel zeigt „Plus“-Symbol:



Der Spieler würfelt nun mit dem blauen Nummernwürfel und nimmt dann die gewürfelte Anzahl Kekse (1,2 oder 3) von dem mittleren Blech. Die gesammelten Kekse werden dann der richtigen Zahlenfolge nach auf das eigene Blech gelegt.

Roter Würfel zeigt „Minus“-Symbol:



Der Spieler würfelt nun mit dem blauen Nummernwürfel und nimmt dann die gewürfelte Anzahl Kekse (1,2 oder 3) von seinem Blech und legt sie zurück auf das mittlere Blech

Roter Würfel zeigt „Drehscheiben“-Symbol:




Der Spieler dreht den Pfeil der Drehscheibe.


Der nächste Spielzug wird von dem Symbol bestimmt, auf dem der Pfeil der Drehscheibe stehen bleibt.



1



Wenn der Pfeil auf dieses Symbol zeigt, wählt der aktive Spieler einen Keks auf seinem Tablett und schenkt diesen einem beliebigen anderen Spieler.



2



Wenn der Pfeil auf dieses Symbol zeigt, nimmt ein anderer Spieler einen Keks von dem mittleren Blech und versteckt ihn in einer Hand. Der aktive Spieler muss nun erraten, in welcher Hand der Keks versteckt ist. Errät er die richtige Hand, gewinnt er den Keks und kann ihn auf sein Blech legen. Rät er falsch, wird der Keks wieder in die Mitte zurückgelegt und der nächste Spieler ist am Zug.



Spielende

Der erste Spieler, der sein Blech mit 10 Keksen füllt, gewinnt das Spiel!

Spielvariante: Memo Spiel, 2-4 Spieler

Spielvorbereitung

2 Kekse jeder Sorte (gesamt 20 Stück) werden mit dem Druck nach unten auf dem grauen, mittleren Blech platziert. Alle anderen Kekse werden aus dem Spiel genommen.

Spielverlauf

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf 2 Kekse umdrehen. Deckt er ein Paar auf, darf er beide Kekse auf seinem Blech ablegen. Andernfalls dreht er sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Der Spieler, der die meiste Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel!





22614 COOKIE DOO

The birthday party is going to start soon, and the cookie trays need to be prepared! Who will be the first in the kitchen to collect 10 colourful cookies on their tray?

This is a funny game which engages kids with its colourful illustrations and offers a playful way to practice first counting. The aim of the game is to fill your cookie tray first by practising counting from 1 to 10 as well as basic additions and subtractions.

This can also be played as a Memo game and used for free play and role play.

Game preparation

Before the game starts, all cookies are placed on the grey tray printed in the middle of the mat. Each player chooses one colourful tray on one side of the mat.



How to play

At his turn, each player throws the red symbol dice and will act according to the dice symbol as follows:

Red dice shows "Plus"-symbol



The player must throw the blue number dice and take the corresponding number of cookies (1, 2 or 3) from the big tray in the middle. He then places them on his small cookie tray following the number sequence.

Red dice shows "Minus"-symbol



The player must throw the blue number dice, take the corresponding number of cookies (1, 2 or 3) out from his own tray and place them back on the grey tray in the middle.

Red dice shows "Wheel"-symbol:



The player must spin the wooden wheel. When spinning the wheel, the following actions have to be taken depending on which symbol the arrow points to.





1



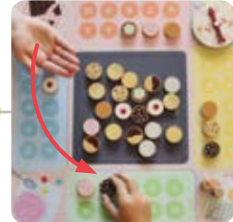
If the arrow points to this symbol, the active player must give one of the cookies on his tray to another player of his choice.



2



If the arrow points to this symbol, another player takes one cookie from the middle of the mat and hides it in one of his hands. The player whose turn it is must guess in which hand the cookie is hidden. If he guesses correctly, he wins the cookie and can put it on his tray. If he guesses wrong, the cookie must be placed back on the grey tray and the next player takes his turn.



End of game

The player that fills his tray first with all 10 cookies wins the game!

Alternative version: Memo game, 2-4 players

Game preparation

2 cookies for each child (total 20) will be placed face-down on the grey tray in the middle. The other cookies are taken out of the game.

How to play

At his turn each player turns 2 cookies face-up. If they match, he puts them on his tray, if not he places them back face-down.

End of game

The player that has collected the most cookie pairs wins the game!





22614 COOKIE DOO

La fête d'anniversaire va bientôt commencer, et il faut préparer le plateau de gâteaux ! Qui sera le premier dans sa cuisine à rassembler 10 gâteaux de couleurs sur son plateau ?

C'est un jeu amusant qui attire les enfants avec des illustrations colorées et offre une façon amusante de s'entraîner à faire ses premiers calculs. Le but du jeu est de remplir son plateau de gâteaux en s'entraînant à compter de 1 à 10 ainsi qu'à faire des additions et soustractions basiques.

On peut également y jouer pour faire travailler sa mémoire, pour des jeux de rôle ou jouer librement.

Préparation du jeu

Avant le début du jeu, on place tous les gâteaux sur le plateau gris imprimé au milieu du tapis. Chaque joueur choisit un plateau de couleur sur un des quatre côtés du tapis.



Comment jouer

Les joueurs lancent chacun à leur tour le dé avec les symboles rouges et agissent en fonction de ce que celui indique :

Le dé rouge indique le symbole «Plus»:



Le joueur doit lancer le dé bleu avec les chiffres et prendre le nombre de gâteaux correspondant (1, 2 ou 3) dans le plateau du milieu. Il les place ensuite sur son petit plateau à gâteaux en suivant l'ordre des chiffres.

Le dé rouge indique le symbole «Moins»:



Le joueur doit lancer le dé bleu avec les chiffres, enlever le nombre de gâteaux correspondant (1, 2 ou 3) de son propre plateau et les placer dans le plateau du milieu.

Le dé rouge indique le symbole «Roue»:



Le joueur doit faire tourner la roue en bois.

Quand on fait tourner la roue, on doit entreprendre les actions suivantes selon le symbole indiqué par la flèche :



1



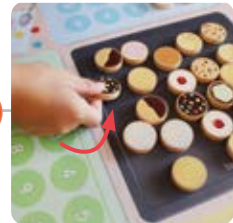
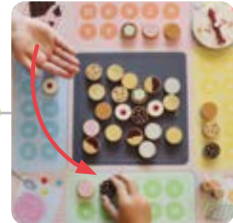
Si la flèche pointe vers ce symbole, le joueur actif doit donner l'un des gâteaux de son plateau à un joueur de son choix.



2



Si la flèche pointe vers ce symbole, un autre joueur retire un gâteau du milieu du tapis et le cache dans l'une de ses mains. Le joueur dont c'est le tour doit deviner dans quelle main le gâteau est caché. S'il devine bien, il gagne le gâteau et peut le poser sur son plateau. S'il se trompe, le gâteau doit être replacé sur le plateau gris. C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Fin du jeu

Le premier joueur à remplir son plateau avec les 10 gâteaux gagne la partie!

Version alternative: Jeu du Memo, 2 à 4 joueurs

Préparation du jeu

2 gâteaux de chaque sorte (20 au total) sont placés face cachée sur le plateau gris du milieu. Les autres gâteaux sont retirés du jeu.

Comment jouer

Les joueurs retournent chacun à leur tour 2 gâteaux face vers le haut. S'ils sont identiques, le joueur les pose sur son plateau; sinon, il les replace face vers le bas.

Fin du jeu

Le joueur qui a rassemblé le plus de gâteaux gagne la partie!





22614 COOKIE DOO

La fiesta de cumpleaños está a punto de empezar ¡y debemos preparar las bandejas de galletas! ¿Quién será el primer cocinero en reunir 10 coloridas galletas en su bandeja?

Este divertido juego llamará la atención de los pequeños con sus coloridas ilustraciones y ofrece una forma entretenida de practicar las primeras cuentas. El objetivo del juego es ser el primero en llenar tu bandeja de galletas. Para ello, deberás contar del 1 al 10 y realizar sumas y restas básicas. También puede usarse como juego de memoria, como juego de simulación o para jugar de forma libre.

Preparación del juego

Antes de comenzar a jugar, coloca todas las galletas en la bandeja gris que se encuentra en el centro de la esterilla. Cada jugador deberá escoger una de las bandejas de colores que se encuentran situadas en cada uno de los lados de la esterilla.



Cómo se juega

Durante su turno, el jugador deberá tirar el dado que tiene los símbolos de color rojo y realizar la acción correspondiente, de la siguiente manera:

El dado rojo muestra el símbolo «más»:



El jugador deberá tirar el dado con números de color azul y coger el número de galletas correspondiente (1, 2 o 3) de la bandeja grande del centro. A continuación, las colocará en su pequeña bandeja para galletas siguiendo la secuencia numérica.

El dado rojo muestra el símbolo «menos»:



El jugador deberá tirar el dado con números de color azul y sacar de su bandeja el número de galletas correspondiente (1, 2 o 3) para volver a colocarlas en la bandeja grande del centro.

El dado rojo muestra el símbolo «rueda»:




El jugador deberá hacer girar la rueda de madera.


Al girar la rueda, deberá realizarse una de las acciones que se indican a continuación, en función del símbolo al que apunte la flecha:



1



Si la flecha apunta a este símbolo, el jugador deberá dar una de las galletas de su bandeja al jugador que quiera.



2



Si la flecha apunta a este símbolo, otro jugador cogerá una galleta del centro de la esterilla y la esconderá en una de sus manos. El jugador cuyo turno está activo deberá adivinar en qué mano está escondida la galleta. Si acierta, gana la galleta y la puede colocar en su bandeja. Si falla, la galleta se volverá a colocar en la bandeja gris y el turno pasa al siguiente jugador.



Fin del juego

El primer jugador que llene su bandeja con 10 galletas ganará el juego.

Versión alternativa: Juego de memoria, de 2 a 4 jugadores

Preparación del juego

Coloca boca abajo 2 galletas de cada tipo (20 en total) sobre la bandeja gris del centro. Las demás galletas no se necesitarán para jugar.

Cómo se juega

Durante su turno, el jugador da la vuelta a 2 galletas. Si son iguales, las colocará en su bandeja. Si no, volverá a colocarlas boca abajo.

Fin del juego

El jugador que haya conseguido más parejas de galletas ganará el juego.





22614 COOKIE DOO

Het verjaardagsfeestje gaat binnenkort beginnen en de schalen met koekjes moeten worden klaar-gemaakt! Wie zal als eerste in de keuken 10 kleurrijke koekjes verzamelen?

Dit is een grappig spel voor kinderen met kleurrijke illustraties. Het spel biedt een speelse manier om te oefenen met tellen. Het doel van het spel is om als eerste de koekjesschaal te vullen door te oefenen met het tellen van 1 tot 10 en met optellen en aftrekken.

Het spel kan ook worden gespeeld als een Memo-spel en kan worden gebruikt om vrij te spelen en bij een rollenspel.

Spelvoorbereiding

Voordat het spel begint worden alle koekjes op het grijze vlak geplaatst in het midden van de mat. Elke speler kiest een gekleurd blad aan de rand van de mat.



Spelverloop

Als een speler aan de beurt is, gooit de speler met de rode symbooldobbelsteen:

Rode dobbelsteen toont het "Plus"-symbool:



De speler gooit de blauwe nummerdobbelsteen en neemt het bijbehorende aantal koekjes (1, 2 of 3) uit de grote schaal in het midden. De speler plaatst ze vervolgens op zijn kleine koekjesschaal volgens de nummerreeks.

Rode dobbelsteen toont het "Min"-symbool:



De speler gooit de blauwe nummerdobbelsteen en neemt het bijbehorende aantal koekjes (1, 2 of 3) van zijn eigen schaal en plaatst ze terug in het midden.

Rode dobbelsteen toont het "Wiel"-symbool:




De speler moet nu aan het wiel draaien.


Bij het draaien van het wiel voert de speler uit wat bij de pijl komt te staan.



1



Als de pijl naar dit symbool wijst, moet de actieve speler een van de koekjes op zijn schaal aan een andere speler van zijn keuze geven.



2



Als de pijl naar dit symbool wijst, neemt een andere speler een koekje uit het midden van de mat en verbergt het in zijn handen. De speler die aan de beurt is moet raden in welke hand het koekje verborgen zit. Als de speler de juiste hand raadt, wint hij het koekje en kan hij het op zijn schaal leggen. Als hij verkeerd raadt, moet het koekje weer op de grijze schaal worden gelegd en is de volgende speler aan de beurt.



Einde van het spel

De speler die als eerste zijn schaal vult met alle 10 koekjes wint het spel!

Alternatieve versie: Memo-spel, 2-4 spelers

Spelvoorbereiding

2 koekjes per soort (totaal 20) worden met de beeldzijde naar beneden op de grijze schaal in het midden geplaatst. De andere koekjes worden uit het spel gehaald.

Spelverloop

Als de speler aan de beurt is, draait hij 2 koekjes met de beeldzijde naar boven. Als ze overeenkomen, legt hij ze op zijn schaal, zo niet legt hij ze terug met het beeld naar beneden.

Einde van het spel

De speler die de meeste koekjesparen heeft verzameld, wint het spel!





22614 COOKIE DOO

La festa di compleanno sta per cominciare ed i vassoi di biscotti devono essere preparati! Chi sarà il primo in cucina a raccogliere 10 biscotti colorati?

È un gioco divertente che coinvolge i bambini attraverso le illustrazioni colorate e li aiuta ad imparare a contare. Lo scopo del gioco è di completare per primo il proprio vassoio di biscotti, contando da 1 a 10, facendo pratica con semplici addizioni e sottrazioni.

Può anche essere usato come gioco di memoria ed utilizzato per il gioco libero ed il gioco di ruolo.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare il gioco, posizionare tutti i biscotti sulla teglia grigia stampata al centro del tappetino; preparare anche la ruota ed i due dadi. Ogni giocatore sceglie uno dei vassoi colorati sui lati del tappetino.



Come si gioca

Durante il proprio turno, ogni giocatore lancia il dado con i simboli rossi, e a seconda del simbolo sul dado compie le seguenti azioni:

Il dado mostra un simbolo Più



Il giocatore deve lanciare il dado numerico blu e prendere dal vassoio grigio al centro il numero corrispondente di biscotti (1, 2 o 3) e posizzarli sul proprio vassoio, seguendo la sequenza di numeri.

Il dado mostra un simbolo Meno



Il giocatore deve lanciare il dado numerico blu e togliere dal proprio vassoio il numero corrispondente di biscotti (1, 2 o 3), per poi riposizionarli nel vassoio grigio al centro.

Il dado mostra il Simbolo della ruota



In questo caso il giocatore deve girare la freccia della ruota in legno.

Quando si gira la ruota, si compiono poi le seguenti azioni, in base al simbolo indicato dalla freccia.



1



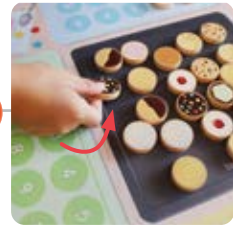
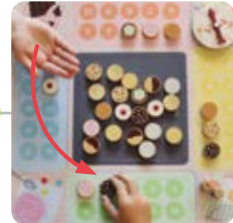
Se la freccia indica questo simbolo, il giocatore di turno deve dare uno dei biscotti sul proprio vassoio ad un altro giocatore a sua scelta.



2



Se la freccia indica questo simbolo un altro giocatore prende un biscotto dal centro del tappetino e lo nasconde in una mano. Il giocatore di turno deve indovinare in quale mano è nascosto il biscotto. Se indovina, vince il biscotto e lo posiziona sul proprio vassoio, se sbaglia il biscotto viene riposizionato al centro del tappetino.



Fine del gioco

Il primo giocatore a completare il proprio vassoio con 10 biscotti vince la partita!

Versione alternativa: gioco di memoria, 2-4 giocatori

Preparazione del gioco

Prendere solo 2 biscotti per ogni tipo e mettere gli altri fuori dal gioco. Disporre i 20 biscotti a faccia in giù sulla teglia al centro del tappetino.

Come si gioca

Al proprio turno ogni giocatore volta 2 biscotti a faccia in su: se sono uguali li prende e li posiziona sul proprio vassoio, altrimenti li rimette al loro posto a faccia in giù.

Fine del gioco

Quando tutti i biscotti sono stati tolti dalla teglia, chi ne ha raccolte più paia vince la partita!





22614 COOKIE DOO

生日派对马上就要开始了，谁会是厨房里第一个在托盘上收集10个彩色曲奇的人？

这是一个有趣的游戏，彩色图案的设计吸引儿童，并帮助他们学习计数。游戏的目的是通过练习从1到10的计数和对加、减概念的理解，来填满曲奇托盘。也可以作为一个记忆游戏，用于自由游戏和角色扮演。

游戏准备

游戏开始前，所有的曲奇都放在垫子中间的灰色托盘上。每个游戏者在垫子的一侧选择一个彩色托盘。



如何玩

每个游戏者投两个木制骰子，并按照骰子符号的指示进行如下操作

一个骰子显示红色“+”符号：



一个骰子显示红色“-”符号：



游戏者需要继续投掷蓝色点数骰子，然后根据点数骰子的指示从中间的大托盘中取出相应数量的曲奇（1, 2或3）。接着把它们按照编号顺序放在自己的曲奇托盘上。

然后游戏者继续投掷蓝色数字骰子。然后根据点数骰子的指示，从自己的托盘里将对应数量的曲奇拿出来放到中间灰色的大托盘里。

当骰子显示轮盘符号。



游戏者需要转动木制指示盘。
当转动指针的时候，指示盘上的每个图案都代表不同的指令。





1



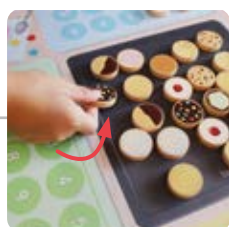
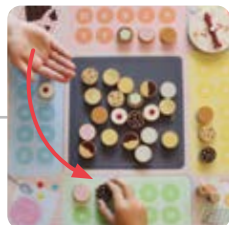
如果箭头指向此符号，游戏者必须将自己托盘上的一个曲奇送给他选择的另一个游戏者。



2



如果箭头指向这个符号，他可以选择一名游戏者，这名游戏者从中间的大托盘中取出一块曲奇，藏在一只手上，他必须猜测曲奇藏在哪只手上。如果他猜对了，他就赢了，可以把曲奇放在自己的盘子里。如果他猜错了，曲奇就必须放回灰色托盘上。



谁先收集到10块曲奇的游戏者获胜。

其他玩法：记忆游戏（2-4名游戏者）

游戏准备

每种2块曲奇（总共20个）面朝下放在灰色的托盘中间。

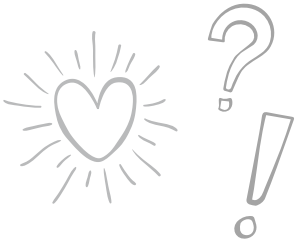


玩法

每个游戏者轮流翻转两块曲奇。如果它们一样，他可以把它们放在托盘上，如果不匹配，将曲奇面朝下放回原处。

收集到最多数量曲奇的游戏者获胜。

FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PlayExperienceLearn



beleduc

KREATIV

mit beleduc



* **AUSMALBILDER**
COLOURING PICTURES



* **DIY IDEEN**
DIY IDEAS



* **BASTELVIDEOS**
CRAFTY VIDEOS

* **DOWNLOAD HIER**
DOWNLOAD HERE



SCAN ME!

UPCYCLING MIT BELEDUC

Wir basteln ein Insektenhotel in der Dose!

* DAS BENÖTIGST DU DAFÜR:

- Saubere Konservendose
- 8-10 kleine rote Pappröhren (z.B. Schutz- & Bauschicht oder Kleber)
- Klebmittel (z.B. Holzleim)
- Schwabwischer und Hammer
- Säge, Kreppband, evtl. Filz

* FÜLLMATERIAL:

- Röhren (z.B. Bienenröhren aus alten Baumstämmen oder Röhren aus Papier oder Weispapier) – eignen sich super für Wildbienen
- Schilfröhren, mögliche dicke Zweige
- Zapfen (optional) für und eher weniger gut geeignet, können aber als Lockmittel verwendet werden

LOS GEHT'S...



MAN KANN
VORBEREITETES
MATERIAL ALLEIN
EINGEBLÄTTERT
BASTELN

ZWEI KINABIN
DIE ZWISCHEN
KLEBEN

beleduc



Alle
Materialien gibt es in
Deutsch und Englisch.
Andere Sprachen?
Sprechen Sie uns gerne an!

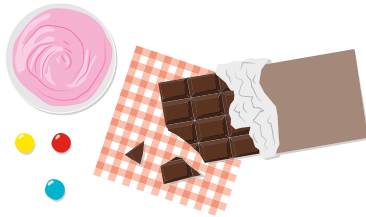
All materials are available
in German and English.
Other languages?
Feel free to contact us!

CREATIVE
with beleduc



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2021



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。



EN71 and ASTM tested

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。

beleduc